

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya aktualisasi dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya, dan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita-citakan. Menurut Sujana (2019: 32) tujuan pendidikan itu tiada lain adalah manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, dan mampu berkarya. Implikasinya, pendidikan harus berfungsi untuk mewujudkan berbagai potensi yang ada pada manusia dalam konteks dimensi keberagaman, moralitas, moralitas, individualitas/personalitas, sosialitas dan kebudayaan secara menyeluruh dan terintegrasi. Dengan kata lain, pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia.

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui pendidikan dan pelatihan.

Pendidikan dapat menjadikan suatu bangsa yang tangguh, mandiri, individual dan kompetitif. Menurut Julhadi, (2021: 43) “tujuan utama dalam menyelenggarakan pendidikan di sekolah adalah keberhasilan belajar”. Pendidik perlu membimbing

pengembangan pengetahuan sesuai dengan pengetahuan bidang studi untuk proses pembelajaran yang sukses sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB).

Hasil belajar merupakan capaian dari aktivitas belajar. Menurut Haryanto, (2022: 67) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami pengalaman belajarnya”. Melalui hasil belajar dapat juga diketahui tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Peserta didik dalam pembelajaran memperoleh hasil belajar yang berbeda-beda, hal itu disebabkan oleh banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal serta faktor eksternal yang dimiliki peserta didik. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar individu peserta didik.

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 7 Medan menunjukkan bahwa hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak kelas X masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dengan capaian hasil belajar siswa, sebagaimana dijelaskan pada tabel berikut ini;

Tabel 1.1
Persentasi Hasil Belajar Pada Capaian Pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB Tahun Ajaran 2023/2024

KELAS	JUMLAH SISWA	Interval Penilaian				KKM
		90-100	80-89	70-79	<70	
X MPLB-1	35 orang	7 (20%)	8 (22,85%)	12 (34,28%)	8 (22,85%)	75
X MPLB-2	35 orang	14 (40%)	5 (14,29%)	4 (11,43%)	12 (34,29%)	
X MPLB-3	36 orang	9 (25,71%)	13 (37,14%)	9 (25,71%)	5 (14,29%)	
X MPLB-4	36 orang	8 (22,22%)	11 (30,56)	11 (30,56)	6 (16,67)	
X MPLB-5	34 orang	7 (20,59%)	3 (8,82%)	15 (44,12%)	11 (32,35%)	
X MPLB-6	37 orang	10 (27,03%)	12 (32,43%)	4 (10,81%)	11 (29,73%)	
TOTAL	213 orang	55 (25,82%)	52 (24,41%)	55 (25,82%)	53 (24,88%)	

Sumber: Daftar Kumpulan Nilai (DKN) Kelas X MPLB

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa tersebut, diketahui bahwa sebanyak 55 (25,82%) siswa dari total keseluruhan siswa kelas X MPLB memperoleh nilai pada interval 90-100, pada interval 80-89 diketahui sebesar 52 (24,41%) siswa, pada interval 70-79 sebanyak 55 (25,82%), sedangkan pada interval nilai <70 diketahui sebanyak 53 (24,88). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas XI MPLB belum sepenuhnya mencapai nilai yang memuaskan, artinya perbedaan jumlah siswa yang memperoleh nilai >70 dengan <70 masih sangat rendah. Sehingga masih perlu untuk melakukan sebuah inovasi pembelajaran dalam upaya meningkatkan penilaian hasil belajar siswa.

Fitri dan Sari (2019: 27) berpendapat bahwa “ada beberapa faktor yang mempengaruhi tinggi, sedang, rendah hasil belajar siswa, termasuk didalamnya berkaitan faktor internal dan eksternal”. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu Penggunaan internet sebagai media belajar dan Kreativitas belajar siswa, karena hal tersebut merupakan faktor internal yang terdapat pada diri siswa yang didukung dan terdapat hambatan untuk menjadikan hasil belajar siswa dikatakan memuaskan.

Internet dinilai sebagai media belajar, karena dalam internet terdapat beragam fasilitas dan informasi yang dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan untuk menambah dan atau mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Tahya, (2023: 45) “teknologi informasi sudah menjadi jaringan komputer terbesar di dunia, yang dapat berfungsi dengan baik, dan dengan guru yang terlatih baik”. Menggunakan internet dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi untuk pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan

pengetahuan siswa bagi keberhasilannya dalam belajar. Karena internet merupakan sumber data utama dan pengetahuan. Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas akses ke internet.

Pemanfaatan internet dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh siswa untuk kegiatan pembelajaran. Karena internet dapat memberikan suatu akses data/informasi yang dapat memudahkan siswa dalam proses belajar-mengajar. Media belajar atau informasi yang dapat diperoleh siswa antara lain informasi media, bahan baku dan bahan belajar, akses informasi, serta referensi belajar/bahan pustaka. Hal ini diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal tersebut terbukti dari hasil penelitian Artuti, dkk (2022) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan internet sebagai sumber belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Ini menggambarkan bahwa semakin tinggi pemanfaatan internet sebagai sumber belajar oleh siswa maka akan semakin tinggi pula hasil belajar matematika siswa. Didukung oleh hasil penelitian Sinambela, (2022) yang menyatakan bahwa Terdapat pengaruh yang

signifikan antara penggunaan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana Kelas XI OTKP 1 dan 2 SMKS PAB 2 Helvetia Medan.

Selain faktor penggunaan internet sebagai media belajar yang dinilai akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, Murtiyasa, dan Hayuningtyas, (2020), menyatakan bahwa “kreativitas siswa dalam proses belajar sangat berperan penting untuk keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya”. Dalam pembelajaran matematika di kelas kreativitas belajar siswa dapat dilihat saat siswa

mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, siswa menjawab dengan cara yang berbeda atau dengan apa yang dicontohkan oleh guru.

Kreativitas belajar siswa merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi, mengembangkan, memperkaya, memerinci suatu gagasan". Kreativitas belajar sangat penting di dalam proses pembelajaran, khususnya dalam bidang MPLB. Dengan menggunakan kreativitas nya siswa dapat menemukan atau membuat cara-cara belajar yang dinilai dapat mempermudah siswa dalam belajar sehingga akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa Susanto (2018: 53).

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian di SMK Negeri 7 Medan, terkait penggunaan internet sebagai media belajar yang dimanfaatkan oleh siswa, diketahui bahwasanya siswa dalam memanfaatkan internet sebagai media belajar sangat rendah, bahwa siswa hanya terbiasa menggunakan internet sebagai media hiburan, seperti bermain *game*, menonton video-video yang tidak berkaitan pembelajaran, serta mencari informasi di luar materi pembelajaran MPLB.

Selanjutnya mengenai kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak, berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SMK Negeri 7 Medan diketahui bahwasanya, kreativitas belajar siswa juga terlihat masih rendah, hal tersebut terlihat dari lemahnya kemampuan siswa dalam menemukan hal-hal baru dalam pembelajaran, seperti siswa belum mampu menemukan jawaban baru atau bervariasi dalam menyelesaikan masalah atau pertanyaan terkait materi MPLB, siswa masih terlihat kurang aktif dan bersemangat



dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, serta siswa juga masih kurang aktif menggunakan model-model atau cara-cara belajar yang dapat meningkatkan hasil belajarnya sendiri.

Mengacu pada uraian penjelasan terkait penggunaan internet sebagai media belajar dan kreativitas belajar dengan hasil belajar di atas maka dapat diduga bahwa dua variabel tersebut mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak siswa. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Artuti, dkk, (2022), yang menyatakan bahwa pemanfaatan internet dan kreativitas belajar secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat dikatakan bahwa kecenderungan peningkatan kombinasi pemanfaatan internet dan kreativitas belajar akan diikuti peningkatan hasil belajar siswa, sebaliknya kecenderungan penurunan kombinasi pemanfaatan internet dan kreativitas belajar akan diikuti penurunan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis dalam penelitian ini tertarik melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan penelitian *korelasional*, dengan tujuan untuk mengetahui apakah penggunaan internet sebagai media belajar dan kreativitas belajar dapat mempengaruhi atau meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun judul penelitian yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu **“Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Media Belajar dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, adapun identifikasi permasalahan yang ditemukan dalam penelitian, adalah sebagai berikut;

1. Siswa dalam memanfaatkan internet sebagai media belajar tergolong rendah, hal tersebut ditandai dengan siswa yang hanya terbiasa menggunakan internet sebagai media hiburan, seperti bermain *game*, menonton video-video yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, serta mencari informasi di luar materi pada capaian pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak.
2. Rendahnya kreativitas belajar siswa, yang ditandai dengan kurangnya kemampuan siswa dalam menemukan hal-hal baru dalam pembelajaran, seperti misalkan siswa belum mampu menemukan jawaban baru atau bervariasi dalam menyelesaikan masalah atau pertanyaan terkait materi pada capaian pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak, juga masih kurang aktif menggunakan model-model atau cara-cara belajar yang akan meningkatkan hasil belajar.
3. Hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak kelas X pada saat masih tergolong rendah. Dimana nilai rata-rata siswa kelas X, sebesar 70 dari KKM yang ditetapkan sebesar 75.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu meliputi;

1. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang dijadikan sebagai variabel bebas (independen variabel) dalam penelitian ini yaitu, penggunaan internet sebagai media belajar dan kreativitas belajar.
2. Penilaian variabel penggunaan internet sebagai media belajar dan kreativitas belajar siswa dalam penelitian ini dilakukan terhadap siswa Kelas X Aplikasi Perangkat Lunak di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan identifikasi masalah tersebut di atas, adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu;

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan internet sebagai media belajar terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024?
2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024?
3. Apakah penggunaan internet sebagai media belajar dan kreativitas belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024?



1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini, adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan internet sebagai media belajar terhadap hasil belajar pada capaian pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024
2. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar pada capaian pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan internet sebagai media belajar dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar pada capaian pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Kelas X MPLB di SMK Negeri 7 Medan T.A 2023/2024.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa sebagai *literature review* bagi penelitian-penelitian selanjutnya khususnya penelitian yang berkaitan dengan variabel penggunaan internet sebagai media belajar, kreativitas belajar dan hasil belajar siswa.



2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi arti pentingnya penggunaan internet sebagai media belajar serta pentingnya meningkatkan hasil belajar siswa melalui peningkatan kreativitas belajar siswa.
- b. Sebagai pembelajaran bagi mahasiswa diharapkan dapat menjadi rujukan sebagai penambah materi yang berkenaan dengan pengaruh penggunaan internet sebagai media belajar dan kreativitas belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah dan menambah wawasan penulis mengenai penggunaan internet sebagai media belajar, kreativitas belajar dan hasil belajar siswa.

THE
Character Building
UNIVERSITY